

WALKTHROUGH

Notes :

• Un donjon pour joueurs amateurs de sangliers, avec un bon niveau de loot général, des combats assez classiques mais quelques adversaires vicieux, et une balade de somme toute sympathique sous (ou sur) les racines géantes qui entrelacent tout le Kraal.

• Les quêtes réalisables peuvent facilement être enchaînées en une fois, pour peu que vous y consacriez un temps minimum de préparation.

• Seule difficulté de ce donj' : l'orientation. Le chemin est en réalité assez linéaire, mais l'architecture alambiquée et les racines entrecroisées sont perturbantes. Ne vous laissez pas bluffer.

• Le niveau d'intellect des guerriers, inversement proportionnel comme chacun sait à leur score d'armure, ne suffit pas à expliquer le nombre ahurissant de « j'arriiiive paaas à trouveeer Roooguuuug» lancés sur les forums ou sur les chats. Mais comme on est là pour vous aider, on va vous faire un walkthrough ultime « où est Roogug ? » rien que pour vous : à l'entrée du donj, prenez à gauche et suivez la route, qui inclut une grosse racine à traverser. De rien.

• Vous pouvez trouver jusqu'à trois élites rares dans ce donjon : l'Implorateur de la terre Halmgar (5), le Chasseur aveugle (7), et le Lanceur Razorfen que nous n'avons pas réussi à localiser. Comme tous les élites rares, ils n'apparaissent pas nécessairement : si l'un de leurs items vous intéresse, il vous faudra faire repopper le donjon jusqu'à avoir la chance de les trouver.

Points-clefs Phat Loot :
(2) > (3) > (4) > (5) > (6) > (7) > (8) > (7) > (8)

Points-clefs Quêtes : (6) > (8) > (9)

Parcours détaillé :

• (option quête guerrier) En rentrant, prendre tout de suite à gauche, suivre la route qui passe par une grosse racine, lyncher Roogug (1) puis revenir à l'entrée.

• (option phat loot) Suivre le chemin blanc, bifurquer à gauche, éviscérer Aggem Thorncurse (2).
- (option phat loot) Bifurquer à droite, refroidir le Médium Jargba (3).

• (option phat loot) Reprendre la route principale, dézinguer le Seigneur Ramtusk (4).

• (option phat loot) Avancer sur les ponts, démembrer l'Implorateur de la terre Halmgar (5) (s'il est là).

• Poursuivre sur le chemin de ponts, entrer dans les cavernes à l'ouest.

• (Horde) Enfin une quête ! Éliminer le troupeau de chauves-souris jusqu'à trouver le tas de Kraul Guano requis pour la quête H1 « Allez, allez, Guano ! ».

• (option phat loot) Zigouiller les gardiens pour ouvrir le champ d'énergie, buter Agathelos l'Enragé (6).

• (option phat loot) Au nord des cavernes, liquider le Chasseur aveugle (7) (s'il est là).

• Sortir des cavernes par le nord, massacrer Charlga Razorfank (8) alias la mégère. Que vous soyez Alliance (quête A2 « Le Crone du Kraul ») ou Horde (quête H2 « Un destin funeste »), vous venez de mener à bien votre quête principale. Tout le monde doit looter Charla et ramasser la lettre - prérequis aux Souilles de Tranchebauge.

• Sauter prudemment en bas de la tour de Charlga, nettoyer le terrain jusqu'à la tente (9).

• Lâcher les écureuils pour la quête N1 « Racines de Feuillebleue » (d'autres endroits fonctionnent aussi).

• (Alliance) Parler à Heralath Fallowbrook (le cadavre, à droite du feu : oui, il respire encore), qui a une mission à vous confier : quête A1 « Le destin et la mort ».

• Ignorer pour l'instant le gobelin, sauf si vous vous sentez de taille à escorter cette redoutable machine à aggro sans précaution préalable.

• Nettoyer le chemin jaune depuis (9) jusqu'à l'entrée, retourner en (9).

• Parler au gobelin Willix l'Importateur pour recevoir la quête du même nom (quête N2). Escorter Willix jusqu'à l'entrée.

Tips de combat :

• Le Kraal est un donjon classique au niveau des combats. Les named sont plus costauds que la moyenne, mais rien d'insurmontable : les tactiques classiques y fonctionneront très bien. Soyez juste prudents lors de la rencontre avec Charlga, tâchez de dissiper ses protections (notamment son renew - soin progressif - redoutablement efficace), ne comptez pas sur les interruptions de sort qui ne fonctionneront pas sur elle, et bourrinez gaiement, elle lance de méchants sorts mais elle a peu de points de vie.



PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc du Traqueur nocturne	arc	27	LQR	++	(7)	Chasseur aveugle	DPS 16.2 (19-36 x 1.7) / +3 AGI
Tromblon 'Œil du mage'	arme à feu	26	LQE	NA	NA	Quête A2	DPS 12.5 (24-46 x 2.8)
Perce-fer	arme d'hast	24	LQR	++++	(?)	Lanceur Razorfen	DPS 19.8 (41-62 x 2.6) / +11 AGI
Bâton d'esprit du vent	bâton 2m	27	LQR	+++	(5)	Implorateur Halmgar	DPS 26.7 (70-106 x 3.3) / +3 END +5 INT +15 ESP
Croc de Swinetusk (unique)	dague 1m	30	LQR	++	(6)	Agathelos l'Enragé	DPS 23 (24-45 x 1.5) / +6 END +4 ESP
Hache à crocs (unique)	hache 1m	31	LQR	+	(8)	Charlga Razorflank	DPS 24 (40-75 x 2.4) / +6 FOR +5 ESP
Démembreur	hache 2m	29	LQR	+++	(4)	Seigneur Ramtusk	DPS 28.9 (88-132 x 3.8) / +15 FOR +8 END
Sceptre du Médium	masse md	28	LQR	+	(3)	Médium Jargba	DPS 17.1 (33-63 x 2.8) / +1 ESP / +11 soins / +7 sorts & effets ombre

ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Epaulettes de Berylline	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H2	arm 39 / +5 END +10 INT +6 ESP
Epaulières de l'Ankou	épaule	25	LQR	++++	(3)	Médium Jargba	arm 32 / +7 INT +3 ESP
Espaulier d'aile du vampire	épaule	27	LQR	+++	(7)	Chasseur aveugle	arm 37 / +3 AGI +10 INT +5 ESP
Robe de l'Ankou	torse	26	LQR	+++	(3)	Médium Jargba	arm 44 / +3 END +8 INT +6 ESP
CUIR							
Jambières de Ferine	jambes	29	LQR	++++	(6)	Agathelos l'Enragé	arm 87 / +9 FOR +8 AGI
Bottes du lancier	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête A1	arm 64 / +6 AGI +5 END
Casque de Whisperwind	tête	27	LQR	++++	(5)	Implorateur Halmgar	arm 79 / +3 END +7 INT +7 ESP
MAILLES							
Ceinture de Stonefist	taille	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H2	arm 234 / +6 FOR +5 END
Casque du phacochère	tête	28	LQR	++++	(4)	Seigneur Ramtusk	arm 168 / +9 FOR +8 AGI
BOUCLIERS							
Cœur d'Agamaggan	bouclier	31	LQR	+++	(8)	Charlga Razorflank	arm 776 / bloq 17 / +7 END +8 ESP
Targe marbrée	bouclier	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H2	arm 775 / bloq 17 / +5 FOR +5 AGI +5 END +5 ESP
CAPES							
Châle de lamentation	dos	NA	NA	NA	NA	Quête A1	arm 21 / +7 END -3 ESP

AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Amulette en os de Styge	cou	27	LQR	++	(7)	Chasseur aveugle	+4 END +8 ESP
Anneau d'Agamaggan	doigt	31	LQR	+++	(8)	Charlga Razorflank	+5 END +9 ESP
Anneau du serpent	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N2	+6 INT
Anneau du singe	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N2	+6 AGI
Anneau du tigre	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N2	+6 FOR

QUÊTES LIÉES

(N1) (26-D) Racines de Feuillebleue
__Donnée par__ : PNJ Mebok Mizzyrix > Tarides > Ratchet
__Objectif__ : 1) Juste à côté de Mebok Mizzyrix, récupérer la Caisse percée, le Manuel d'utilisateur de Snufflenose et le Bâton de commandement de Snufflenose
2) Une fois arrivé dans l'aire de Willix l'Importateur (9), nettoyer le terrain puis utiliser la Caisse et le bâton de commandement pour lâcher votre écureuil : vous devrez trouver six Racines de Feuillebleue
__Récompense__ : Un petit coffre de gemmes (contient cinq ou six gemmes : agate, perle iridescente, œil de tigre…) + max 2100 XP

(N2) (30-D) Willix l'Importateur
__Donnée par__ : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Willix l'Importateur (9)
__Objectif__ : Escorter Willix hors du donjon
__Récompense__ : Choix entre 3 anneaux (voir table) + max 3050 XP
__Note__ : Comme pour toutes les quêtes d'escorte, assurez-vous que tous les membres du groupe sont proches de Willix lorsque vous finissez la quête

***

(A1) (30-D) Le déclin et la mort
__Donnée par__ : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Heralath Fallowbrook (9)
__Objectif__ : Trouver le Pendentif de Treshala sur n'importe quel razorfen (droprate faible)
__Récompense__ : Dos OU Pieds (voir table) + max 3050 XP

(A2) (34-D) Le Crone du Kraul
__Prérequis__ : Quête « Journal de Lonebrow », donnée par le Journal d'Henrig Lonebrow > Mille Pointes > Juste à la descente de l'ascenseur, cherchez un cadavre de nain, le journal est à côté > Apporter ensuite le journal à Flafindel Waywarder
__Donnée par__ : PNJ Flafindel Waywarder > Mille Pointes > Thalanaar (vous pouvez aussi passer par Feralas)
__Objectif__ : Tuer Charlga Razorflank (8) , looter le Médaillon de Razorflank
__Récompense__ : Arme à feu ET Epaules tissu OU Bouclier OU Taille mailles (voir table) + max 3350 XP
__Note__ : N'oubliez pas de looter la lettre sur Chalga, vous en aurez besoin pour une quête aux Souilles de Tranchebauge…

***

(H1) (33-D) Allez, allez, Guano !
__Donnée par__ : PNJ Maître Apothicaire Faranell > Undercity > Apothicarium
__Objectif__ : Trouver un tas de Kraul Guano
__Loc__ : Sur les chauves-souris de Kraul à l'extrême ouest de la carte – entre (6) et (7)
__Récompense__ : max 3300 XP
__Note__ : N'oubliez surtout pas de faire cette quête : c'est un prérequis pour une quête du Monastère écarlate…

(H2) (34-D) Un destin funeste
__Donnée par__ : PNJ Auld Stonespire > Thunder Bluff > Plateau inférieur
__Objectif__ : Tuer Charlga Razorflank (8) , looter le Cœur de Razorflank
__Récompense__ : Epaules tissu OU Bouclier OU Taille mailles (voir table) + max 4050 XP
__Note__ : N'oubliez pas de looter la lettre sur Chalga, vous en aurez besoin pour une quête aux Souilles de Tranchebauge…

Kraal de Tranchebauge

